

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penciptaan *environment* 3D bergaya semi 2D pada animasi pendek *The Siblings: Rise of Darkness* berhasil dilakukan melalui tahapan perancangan visual, pemilihan aset, teknik pencahayaan, dan optimalisasi komposisi yang secara konsisten mendukung gaya visual serta kebutuhan naratif. Pendekatan semi 2D memungkinkan integrasi antara detail tiga dimensi dan siluet dua dimensi sehingga menghasilkan tampilan yang selaras dengan arah artistik. Selain itu, penerapan teknik *Visual Effects* (VFX) 3D dilakukan secara terukur dengan memprioritaskan efisiensi, pemilihan efek yang relevan, serta penggunaan metode yang ramah kinerja untuk mencegah beban berlebih pada perangkat kerja. Melalui strategi tersebut, efek visual mampu meningkatkan kualitas tayangan tanpa mengganggu stabilitas proses produksi, sekaligus memperkuat atmosfer dan alur cerita. Dengan demikian, penelitian ini menjawab bahwa kedua aspek *environment* dan VFX memiliki kontribusi penting dan dapat diimplementasikan secara efektif dalam kerangka animasi bergaya semi 2D. Hasil pengujian kelayakan menunjukkan bahwa Animasi *The Siblings: Rise of Darkness* meraih skor 94,67% dari ahli animasi 2D, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan dari penilaian ahli animasi 3D, model ini memperoleh skor 86,67% dan juga dikategorikan “Sangat Baik”. Sementara itu, evaluasi dari masyarakat umum memberikan skor 89,85%, sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan karya maupun penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan teknik visual semi 2D dan VFX agar lebih variatif dan adaptif.

2. Melakukan optimasi simulasi api melalui *cache*, *denoising*, atau *sprite-based VFX*.
3. Meningkatkan kualitas detail *environment* melalui penambahan *tekstur*, *partikel*, dan efek atmosferis.
4. Mengembangkan *pipeline* produksi yang lebih kompleks dan terstruktur.
5. Mengeksplorasi penggunaan *tools* tambahan seperti *After Effects* untuk kebutuhan komposit lanjutan.
6. Mengatasi kendala teknis melalui peningkatan spesifikasi perangkat dan alternatif *workflow*.
7. Memperluas studi kasus pada *genre animasi* lain untuk melihat fleksibilitas teknik semi 2D.

